Laporan Literatur Review

Oleh

(Nurul Mila Anggriani)

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP ULM

NIM

(1910111220007)

Buku yang di review

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya).

Ringkasan isi bab

Bab I: Konsep Dasar

1. Konsep Media Pembelajaran Sejarah

a. Definisi media pembelajaran

Media berasal dari kata dalam bahasa Latin "medius" yang dalam bentuk jamaknya "medium", diartikan secara harfiah sebagai perantara. Karena itu, dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang dapat menjadi perantara disebut sebagai media.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana dan tepat guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efesien.

b. Fungsi dan kegunaan media

Media memiliki kemampuan untuk mengatasi beberapa hambatan proses penyampaian informasi pembelajaran kepada peserta didik. Hambatan-hambatan tersebut menurut Oemar Hamalik (2010: 6566) adalah sebagai berikut:

1) Verbalisme

- 2) Kekacauan penafsiran
- 3) Fokus peserta didik menjadi bercabang
- 4) Kurangnya respon
- 5) Keadaan lingkungan yang tidak menyenangkan

c. Media Pembelajaran Sejarah

Media pembelajaran sejarah harus relevan berdasarkan pendekatan saintifik yang dikembangkan kurikulum. Pada Kurikulum 2013 pembelajaran sejarah berkaitan dengan pengalaman belajar yang mengembangkan 5 kompetensi, yaitu kompetensi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau eksperimen, mengolah informasi atau menalar, dan mengomunikasikan.

2. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendukung proses belajar sehingga memberikan perubahan yang positif. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi dalam pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari suatu hal. Sumber belajar tidak terbatas hanya buku saja tetapi dapat berupa, orang, alat, bahan, dan lingkungan yang dapat mendukung proses pembelajaran.

3. Alat Peraga

Alat peraga bisa dikatakan sebagai media, media berasal dari bahasa Latin bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, dalam bahasa Inggris media dikenal dengan istilah medium yang berarti perantara, demikian pula dalam bahasa Arab disebut wasa'il yang berarti perantara.

4. Klasifikasi dan Kriteria Media Pembelajaran Sejarah

Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu:

- a. Media visual
- b. Media audio
- c. Media audio-visual
- d. Kelompok media penyaji
- e. Media objek dan media interaktif berbasis komputer

Berikutnya klasifikasi media berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya.

- a) Dari sifatnya media dapat dibagi ke dalam: (1) media audiotif, (2) media visual, (3) media audio-visual.

- b) Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam: (1) media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak; (2) media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
- c) Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam: (1) media yang diproyeksikan; (2) media yang tidak di proyeksikan.

Diluar klasifikasi tersebut, beberapa jenis media dalam pembelajaran sejarah antara lain:

- a) Media pembelajaran sejarah non elektronik antara lain; (1) caption, (2) maket, (3) diorama, (4) peta sejarah, (6) peta tematik, dan (7) miniatur.
- b) Media pembelajaran sejarah berbasis real object; media ini merupakan objek peninggalan sejarah baik berupa bangunan maupun alam yang menjadi tempat peristiwa sejarah terjadi.
- c) Media pembelajaran sejarah berbasis elektronik; jenis media ini menggunakan sarana elektronik baik dalam proses desainnya maupun dalam pemanfaatannya. Media ini antara lain, (1) virtual museum, (2) video on demand, (3) film dokumenter, (4) aplikasi pembelajaran berbasis mobile smartphone maupun gadget lainnya.

5. Gadget Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Peranan gadget sebagai media pembelajaran adalah mampu menjadi sumber utama (major resource) dalam mengimplementasikan program pembelajaran. Melalui gadget peserta didik dapat mengakses program aplikasi yang didukung oleh fasilitas penunjang lain yaitu internet.

Bab II : Prinsip Aplikatif Pembuatan Media

1. Analisis Kebutuhan Media

Ada beberapa aspek untuk analisis kebutuhan, yaitu:

- a. Analisis Kebutuhan Berdasarkan Karakteristik Peserta Didik
- b. Analisis Kebutuhan Berdasarkan Kompetensi Pembelajaran

2. Konseptualisasi Media

Konseptualisasi media merupakan tahap menentukan konsep media yang akan dibuat/digunakan. antara lain:

- a. Media Analog
- b. Media Digital

Berikut beberapa alternatif media digital yang dapat direkomendasikan untuk pembelajaran sejarah:

- 1) Aplikasi BSE (Buku Sekolah Elektronik)
- 2) Sejarah Indonesia dan Sejarah SMA
- 3) Google+
- 4) Edmodo

c. Real Objek

3. Multimedia Pembelajaran Sejarah

Multimedia pembelajaran sejarah secara sederhana dapat diartikan sebagai integrasi berbagai media (visual, audio, audio-visual) dalam sebuah media yang berfungsi untuk menyampaikan materi ajar sejarah kepada peserta didik.

Selain melalui slide Ms. Power Point, bentuk multimedia dalam pembelajaran sejarah juga dapat berupa film dokumenter, museum digital, augmented reality, dan berbagai bentuk multimedia lain yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah.

Bab III: Merancang Media Pembelajaran Sejarah

1. Rancang Media

a. Pengkajian Materi

Pengkajian materi erat kaitannya dengan analisis kebutuhan media. Beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam pengkajian materi adalah:

- 1) Cakupan kompetensi
- 2) Kedalaman materi
- 3) Klasifikasi pengetahuan yang disampaikan
- 4) Ketersediaa informasi pendukung

b. Penentuan Format Media

Terdapat berbagai macam format media pembelajaran, media berbasis elektronik online, paling tidak terdapat dua format yang sering digunakan.

- 1) Social media pembelajaran
- 2) Multimedia interaktif

c. Merancang Aplikasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Mobile Smartphone*

Media dirancang menggunakan Intel XDK, yaitu perangkat lunak utama yang dikembangkan oleh Intel berguna untuk merancang sebuah aplikasi multi-

platform berbasis HTML5. Intel XDK dipilih karena mudah untuk dioperasikan, memiliki banyak fitur, dan banyak sistem operasi yang support dengannya seperti android, iOS dan lain sebagainya. Selain itu terdapat pula perangkat lunak lain yang dijadikan sebagai pendukung perangkat lunak utama, yaitu iSpring Suite dan Adobe PhotoShop. iSpring Suite digunakan untuk menyusun materi dan soal yang kemudian diintegrasikan ke dalam Intel XDK melalui tahapan tertentu. Adobe PhotoShop digunakan untuk melakukan perbaikan background media baik dari segi warna maupun resolusinya.

Media digital untuk pembelajaran era pandemi Covid-19

Pandemi Covid-19 berdampak besar di berbagai sektor, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Menurut saya media digital yang cocok dipakai di era pandemi Covid-19 ini seperti penggunaan Whatsapp (WA), telegram, instagram, youtube, zoom, google meet, dan media lainnya yang mendukung sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media tersebut menurut saya sangat efektif apalagi Zoom, WA serta Google Meet dikarenakan dengan menggunakan aplikasi tersebut kita bisa dengan lancar melakukan pembelajaran dengan lancar. Termasuk penggunaan Whatsapp untuk menyampaikan informasi apapun terkait pembelajaran.

Selanjutnya penggunaan E-learning juga menurut saya sangat wajib dilakukan karena E-learning ini termasuk inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui e-learning ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. E-learning ini juga harus ditunjang oleh adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik, antara peserta didik dengan berbagai fasilitas pelatihan, antara peserta didik dengan teman peserta didik lainnya, dan adanya pola pembelajaran aktif dalam interaksi tersebut.

Akan tetapi, kasus yang banyak terjadi ketika penerapan sistem pembelajaran online ini dilakukan pasti menimbulkan berbagai macam problema di antaranya adalah, tidak meratanya siswa dan orang tua siswa yang pandai mengoperasikan media online, tidak semua orang tua siswa mampu membeli kuota internet, sinyal internet di rumah siswa tidak terjangkau, sebagian besar orangtua murid yang kondisi ekonominya pas-pasan, juga tidak memiliki ponsel pintar atau smartphone sebagai sarana belajar secara online untuk anak mereka. dan kurang terkontrol disebabkan tidak langsung tatap muka.

Simpulan

Media pembelajaran sejarah merupakan hal yang sangat tepat digunakan di era teknologi informasi ini. Sisi positif dengan adanya media pembelajaran sejarah membuat peserta didik menjadi lebih aktif dengan menggunakan *mobile smartphone* dikarenakan antusias peserta didik terhadap hal baru atau yang menarik dan juga tidak membuat peserta didik bosan karena berbicara tentang sejarah yang biasanya dilakukan monoton saja. Jadi dengan adanya media pembelajaran sejarah ini membuka pikiran kita mengenai bagaimana sejarah dengan menggunakan media pembelajaran sejarah yang menarik.

Penggunaan media digital yang cocok di era pandemi Covid-19 ini yaitu Whatsapp, Zoom, Google meet, serta media lainnya yang mendukung pembelajaran. Karena melalui aplikasi tersebut lah yang menunjang kita melakukan pembelajaran daring lancar di masa pandemi seperti ini.

Referensi

Susanto, Heri & Akmal, Helmi. 2019. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, dan Perancangannya). Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.